MAFIA™ VENDETTA

Słońce leniwie wschodzi nad horyzont. Miasto powoli budzi się do życia. Mieszkańcy włączają poranne wiadomości albo sięgają po gazetę, by dowiedzieć się, kto zginął tej nocy. Uczucie strachu przeplata się z ulgą, że tym razem zostali oszczędzeni. Garstka uczciwych policjantów całymi dniami próbuje przełamać zmowę milczenia. Gdy zapada zmrok, zarówno biznesmeni, jak i prości sprzedawcy umieszczają część zysków w niepozornych białych kopertach, które w pośpiechu wręczają inkasentom, zanim zamkną lokale i popędzą do domów. Każdy, kto ceni własne życie, zamyka drzwi na cztery spusty i nie wyściubia nosa przez całą noc. W tym mieście trzeba myśleć jak gangster, bo rządzi nim mafia!

CEL GRY

Mafia: Vendetta to bezkompromisowa gra towarzyska, w której gracze przybierają utajnione role. Jeden z graczy wciela się w narratora i prowadzi rozgrywkę. Pozostali gracze otrzymują karty postaci, dzięki którym stają się członkami grupy **MIESZKAŃCÓW** albo **CZŁONKÓW MAFII**. To, do której drużyny należą i jaką postać otrzymali, pozostaje tajne do momentu śmierci postaci.

Gdy zapada noc, wszyscy gracze zamykają oczy i zasypiają. Na polecenie narratora członkowie mafii budzą się, otwierając oczy, i w ciszy wspólnie wybierają gracza, którego zabijają. Za dnia wszyscy gracze otwierają oczy i razem zastanawiają się, kto należy do mafii. Następnie głosują na gracza, który według nich jest członkiem mafii. Na przestrzeni kilku dni i nocy obie drużyny próbują wyeliminować z gry jak najwięcej graczy z drużyny przeciwnej.

Gra kończy się wygraną mieszkańców, gdy wszyscy członkowie mafii zostaną zabici. Członkowie mafii wygrywają w momencie, gdy będą stanowić połowę albo większość pozostałych przy życiu graczy.

Mafia: Vendetta to gra, której kwintesencją jest wprawna manipulacja. Gracze w trakcie gry mogą blefować, podając się za postać, którą w rzeczywistości nie są. Ich prawdziwa tożsamość zostaje ujawniona dopiero wtedy, gdy zostaną wyeliminowani. Każdy jest podejrzany i nikt nie może się czuć bezpiecznie!

ZAWARTOŚĆ

karta sekwencji nocnej

20 kart narratora

30 kart postaci

5 przywódców mieszkańców,
5 specjalistów,
8 przechodniów,
4 gangsterów,
3 zbirów,
3 samotników,
2 członków yakuzy.

arkusz z zestawieniem postaci (dwustronny)

NAJWAŻNIEJSZE POJĘCIA

NARRATOR

Choć **NARRATOR** teoretycznie nie bierze udziału w grze, jest najważniejszą osobą podczas rozgrywki. Narrator relacjonuje, co się dzieje, kontroluje przebieg gry, obserwuje graczy i to, jak wykorzystują swoje umiejętności, a także czuwa, by przestrzegali zasad. Narrator rozstrzyga wszelkie spory, które mogą wybuchnąć podczas gry, i jest odpowiedzialny za interpretację zasad.

TAJNOŚĆ RÓL

W grze ***Mafia: Vendetta*** graczom nie wolno ujawniać kart postaci, dopóki nie zostaną wyeliminowani. Aby utrzymać je w sekrecie, w ciągu dnia narrator zwraca się do graczy, używając ich prawdziwych imion. Z kolei w nocy odnosi się do odgrywanych przez nich postaci.

Gracz ujawnia swoją postać dopiero wtedy, gdy zostaje wyeliminowany z gry. Wówczas pokazuje pozostałym graczom swoją kartę postaci. **W żadnym innym momencie gracz nie może jej nikomu pokazać.**

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z 3 etapów:

1. **Noc.** Mieszkańcy są wybudzani przez narratora, aby skorzystać z umiejętności opisanych na kartach postaci. Członkowie mafii zabijają jednego z graczy.
2. **Świt.** Narrator relacjonuje wydarzenia z nocy.
3. **Dzień.** Gracze oddają swoje głosy na osobę, którą chcieliby wyeliminować.

Szczegółowy opis każdego z etapów znajduje się w sekcji „Przebieg gry".

SEN I POBUDKA

Gracze **BUDZĄ SIĘ** w momencie, w którym otwierają oczy. Za dnia wszyscy są obudzeni.

Gracze **ZASYPIAJĄ** w momencie, w którym zamykają oczy. W nocy wszyscy gracze śpią (nie otwierają oczu), chyba że zostaną wybudzeni przez narratora.

GRACZE AKTYWNI I WYELIMINOWANI

Gracz jest **AKTYWNY**, dopóki nie zostanie zabity. Gracz jest **WYELIMINOWANY** z gry w momencie, w którym zostanie zabity. Wyeliminowani gracze nie mogą korzystać ze swoich umiejętności, brać udziału w dyskusjach czy głosowaniu, komentować ani w żaden inny sposób uczestniczyć w rozgrywce.

MIESZKAŃCY

Aby wygrać, drużyna mieszkańców musi wyeliminować wszystkich członków mafii. W grze występują 3 rodzaje kart mieszkańców oznaczone odpowiednimi symbolami, które ułatwiają stworzenie talii postaci.

PRZECHODNIE to najczęściej występujące w grze postacie. Nie mają żadnych specjalnych umiejętności.

SPECJALIŚCI to bardziej nietypowe postacie. Każdy specjalista ma umiejętność, która w łagodny sposób wpływa na przebieg gry. Specjaliści mogą, ale nie muszą pojawić się w grze.

PRZYWÓDCY MIESZKAŃCÓW to najpotężniejsze postacie. Każdy przywódca ma umiejętność, która w znaczący sposób wpływa na przebieg gry. Na każdą rozgrywkę przypada tylko 1 przywódca.

MAFIA

Aby wygrać, drużyna mafii musi zrównać się liczebnie z drużyną mieszkańców albo zdobyć nad nią przewagę. W grze występują 2 rodzaje kart członków mafii oznaczone odpowiednimi symbolami, które ułatwiają stworzenie talii postaci.

ZBIRY to najczęściej występujące w grze postacie. Budzą się w nocy, by z innymi członkami swojej drużyny wybrać ofiarę.

GANGSTERZY to bardziej nietypowe postacie. Każdy gangster ma umiejętność, która w łagodny sposób wpływa na przebieg gry. Gangsterzy mogą, ale nie muszą pojawić się w grze.

Umiejętności

Specjaliści, przywódcy mieszkańców i gangsterzy mają specjalne **umiejętności**, z których mogą korzystać w nocy. Przed rozdaniem kart postaci narrator powinien się upewnić, że wszyscy gracze znają umiejętności postaci, których karty biorą udział w rozgrywce.

Niezależnie od posiadanych umiejętności wszyscy gracze muszą się stosować do poniższych zasad:

- Podczas wykorzystywania umiejętności nie można się odzywać ani wydawać dźwięków – dzięki temu postacie pozostają tajne.
- Gracz nie może zastosować umiejętności na sobie.
- Wyeliminowani gracze nie uczestniczą w rozgrywce, a co za tym idzie – nie mogą używać swoich umiejętności ani być celem umiejętności innych graczy.
- Aby wykorzystać umiejętność zabijania, gracz powinien gestem dłoni odegrać strzelenie z pistoletu do ofiary. Aby wykorzystać jakąkolwiek inną umiejętność, gracz powinien dłonią wskazać swój cel.
- Gracze nie muszą wykorzystywać swoich umiejętności. Jeśli gracz **nie chce** jej użyć, powinien pokręcić przecząco głową.
- Jeśli narrator musi się upewnić, powinien zadać pytanie dotyczące danej postaci, jednak gracz, który się w nią wciela, może odpowiedzieć wyłącznie za pomocą gestów i mimiki.

O świcie narrator ogłasza, jaki jest wynik nocnego ataku mafii.

Przygotowanie do gry

W grę ***Mafia: Vendetta*** najlepiej grać przy dużym stole lub w pokoju, w którym można ustawić duży okrąg z krzeseł. Wszyscy gracze muszą się dobrze widzieć i słyszeć. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy:

Wybrać narratora. Gracze wspólnie decydują, kto poprowadzi grę.

Stworzyć talię postaci. Gracze wybierają, jakie postacie mają pojawić się w grze, korzystając z arkusza z zestawieniem postaci. (W przypadku pierwszej gry należy sprawdzić sekcję „Postacie w pierwszej grze"). Gdy gracze wspólnie zdecydują o składzie drużyn, składają talię z odpowiednich kart to **talia postaci**.

Stworzyć talię narratora. Wybrany narrator składa dla siebie osobną talię, umieszczając w niej dokładnie te same karty co w talii postaci. Narrator będzie jej używał w trakcie rozgrywki.

Rozdać karty postaci. Jeden z graczy tasuje talię postaci i rozdaje po 1 zakrytej karcie wszystkim graczom. Następnie każdy z graczy dyskretnie sprawdza swoją kartę, nie pokazując jej treści pozostałym graczom. Gdy gracze zapoznają się ze swoimi postaciami i ich umiejętnościami, narrator otwiera instrukcję na str. 3 i 4 i wyjaśnia umiejętności każdej postaci biorącej udział w rozgrywce.

Ujawnić role przed narratorem. Wszyscy gracze zamykają oczy i wyciągają przed siebie odkryte karty postaci tak, by narrator je widział. Następnie narrator zapisuje sobie, jakie postacie otrzymali gracze i którą drużynę wylosowali. Gracze czekają, aż narrator będzie gotowy i ogłosi nadejście pierwszej nocy (więcej szczegółów znajduje się w sekcji „Pierwsza noc" w kolumnie obok).

Postacie w pierwszej grze

Wybierzcie **detektywa** do roli przywódcy mieszkańców. Jeśli liczba graczy pozwala na zawarcie w talii postaci specjalistów, dodajcie **pielęgniarkę**, a następnie **ochroniarza** i **kokietkę**. Jeśli liczba graczy pozwala na zawarcie w talii postaci gangsterów, dodajcie **złodzieja**, a następnie **prawnika**.

Przebieg gry

Struktura rundy w grze ***Mafia: Vendetta*** ma ogromne znaczenie i należy jej uważnie przestrzegać. Pamiętajcie, że narrator pełni funkcję sędziego i rozstrzyga wszystkie spory w trakcie rozgrywki.

Noc

W nocy narrator rozpoczyna **sekwencję nocną**, wywołując postacie z talii postaci w kolejności wskazanej na karcie sekwencji nocnej. Narrator nie wywołuje postaci, których nie ma w talii postaci.

Gracz, którego postać została wywołana, otwiera oczy – teraz może wykorzystać swoją umiejętność. Następnie czeka, aż narrator znów każe mu zamknąć oczy. (Przechodnie i zbiry nie zostają wywołani, jako że nie mają żadnych umiejętności).

W pewnym momencie w nocy członkowie mafii się budzą, by wybrać ofiarę. Na znak narratora postacie z mafii otwierają oczy i decydują, kogo zabić. Więcej informacji znajduje się w sekcji „Mafia" na str. 3.

Narrator wywołuje kolejne postacie, aż wszystkie aktywne postacie z karty sekwencji nocnej zostaną obudzone. Następnie noc się kończy i nastaje świt.

Pierwsza noc

Pierwsza noc rozpoczyna się po przygotowaniu gry. Narrator inicjuje sekwencję nocną zgodnie z ogólnymi zasadami. Gdy nadchodzi moment, w którym mafia powinna zabić swoją ofiarę, wszyscy jej członkowie otwierają oczy i sprawdzają, kto znajduje się w ich drużynie. Tej nocy nie wybierają ofiary.

Podczas pierwszej nocy nikt nie zostaje uśmiercony.

Świt

O świcie narrator mówi wszystkim graczom, by otworzyli oczy. Następnie ogłasza, który z graczy zginął w nocy z rąk mafii, chyba że dany gracz przeżył dzięki jakiejś umiejętności. Ofiara mafii zostaje natychmiast wyeliminowana z gry i musi ujawnić swoją kartę postaci. Narrator informuje ją, że została zabita przez mafię, ale nie ujawnia tożsamości zabójców.

Następnie narrator podaje imiona wszystkich innych graczy, którzy zostali uśmierceni w nocy. Ofiary nie poznają tożsamości swoich zabójców ani nie dowiadują się, do jakich drużyn należeli.

Na tym etapie narrator sprawdza, czy któraś z drużyn spełnia warunek zwycięstwa. Jeśli nie, gra toczy się dalej i zaczyna się dzień.

Dzień

Za dnia gracze rozmawiają o swoich podejrzeniach i głosują, którego z graczy zabić. To właśnie wtedy mieszkańcy mają szansę wyeliminować członków mafii.

Wszyscy aktywni gracze biorą udział w dyskusji. Narrator nadzoruje jej przebieg i zachęca uczestników do entuzjastycznej wymiany opinii.

Gracze muszą wyłonić co najmniej 2 podejrzanych. Każdy aktywny gracz może zostać wybrany. Narrator przysłuchuje się dyskusji i notuje imiona podejrzanych graczy.

Następnie narrator przeprowadza głosowanie, kolejno podając imiona podejrzanych. Gracze głosują przez uniesienie dłoni. Oddanie głosu oznacza zgodę na zabicie gracza. Oddany głos nie może zostać cofnięty. Każdy z graczy może zagłosować tylko raz dziennie. Gracze mogą wstrzymać się od głosu.

Podejrzany, na którego zagłosowało najwięcej graczy, zostaje zabity. W przypadku remisu nikt danego dnia nie ginie. Zabity gracz pokazuje wszystkim swoją kartę postaci i zostaje wyeliminowany z gry.

Na tym etapie narrator sprawdza, czy któraś z drużyn spełnia warunek zwycięstwa. Jeśli nie, gra toczy się dalej i narrator ogłasza: „Zapadła noc. Wszyscy zasypiają". Wówczas wszyscy gracze zamykają oczy.

Sekwencja nocna – scenariusz dla narratora

Podczas sekwencji nocnej narrator stosuje ten sam scenariusz wobec wszystkich postaci specjalnych. Najpierw każe postaci się obudzić. Następnie czeka, aż ta wykorzysta swoją umiejętność albo spasuje. Na koniec każe jej zasnąć. Dopiero gdy gracz zamknie oczy, narrator może przejść do kolejnej postaci specjalnej wymienionej na karcie sekwencji nocnej. Gracze nie powinni otwierać ani zamykać oczu, dopóki narrator nie wyda odpowiedniej komendy.

Przykład. *Narrator mówi: „Budzi się detektyw". Gracz, który otrzymał kartę postaci detektywa, otwiera oczy. Detektyw może zabić jednego z graczy albo przeprowadzić w jego sprawie śledztwo. Tym razem decyduje się na drugie rozwiązanie i wskazuje palcem wybranego gracza. Narrator pokazuje mu kartę wskazanej postaci. Następnie oznajmia: „Detektyw zasypia". Na to hasło detektyw zamyka oczy, a narrator przechodzi do kolejnej postaci z karty sekwencji nocnej.*

POSTACIE SPECJALNE

Wszystkie postacie oprócz przechodniów i zbirów mają umiejętności, które mogą wykorzystać w nocy. Gracz nie może zastosować umiejętności na sobie.

Nocne zabójstwo mafii nie jest uznawane za umiejętność. Jeśli członek mafii zostanie zablokowany, nadal będzie mógł wziąć udział w głosowaniu na ofiarę.

PRZYWÓDCA MIESZKAŃCÓW

W każdej rozgrywce występuje tylko 1 przywódca mieszkańców. Gdy przywódca zginie w nocy z rąk mafii, narrator i tak go budzi, aby pokazać mu, że nie może użyć swojej umiejętności, bo została zablokowana.

Wszystkie postacie, których karty oznaczone są symbolem przywódcy mieszkańców, mają przynajmniej jedną z poniższych umiejętności:

PROWADZENIE ŚLEDZTWA w sprawie któregoś z graczy – gdy wskażą go palcem, narrator pokaże im kartę postaci wybranego gracza;

ZABICIE któregoś z graczy – w tym celu muszą udać, że oddają strzał do swojej ofiary. Jeśli wybrany gracz nie jest chroniony przez żadną umiejętność, o świcie narrator ogłasza jego śmierć.

STRAŻNIK WIĘZIENNY

Strażnik więzienny może przeprowadzić śledztwo w sprawie wybranego gracza. Jeśli sprawdzana osoba jest członkiem mafii, natychmiast trafia do więzienia. Uwięzieni gracze nie mogą wykorzystywać swoich umiejętności, uczestniczyć w zabójstwach mafii ani głosować w ciągu dnia. Mogą za to brać udział w dyskusjach. O świcie narrator ogłasza imię uwięzionego gracza i tych, którzy trafili do celi przed nim. Gdy strażnik więzienny zostaje wyeliminowany, więźniowie wychodzą na wolność i znów mogą korzystać ze swoich umiejętności.

KSIĄDZ

Ksiądz może przeprowadzić śledztwo w sprawie wybranego gracza albo pozbawić go życia. Jeśli decyduje się na pierwsze rozwiązanie, narrator dotyka ramienia sprawdzanej osoby, by ją na moment obudzić. W ten sposób gracz sprawdzany przez księdza poznaje jego tożsamość. Następnie znów zamyka oczy.

DETEKTYW

Detektyw może przeprowadzić śledztwo w sprawie wybranego gracza albo pozbawić go życia.

SĘDZIA

Sędzia może przeprowadzić śledztwo w sprawie wybranego gracza. W ciągu dnia głos sędziego liczy się podwójnie. Narrator zapisuje dodatkowy głos, nie zdradzając tożsamości Sędziego.

SZERYF

Szeryf może zabić wybranego gracza.

SPECJALIŚCI WŚRÓD MIESZKAŃCÓW

PIELĘGNIARKA

Pielęgniarka może ochronić wybranego gracza. Jeśli ktoś będzie chciał zabić osobę chronioną, odniesie porażkę. O świcie narrator nie wymieni tego gracza wśród ofiar. Zabójca nie usłyszy, że jego ofiara była chroniona, a ochroniony gracz nie dowie się, że mógł zginąć.

OCHRONIARZ

Ochroniarz może ochronić wybranego gracza. Jeśli ktoś będzie chciał zabić osobę chronioną, ochroniarz odda za nią życie. Zabójca nie usłyszy, że jego ofiara była chroniona, a ochroniony gracz nie dowie się, że mógł zginąć.

KOKIETKA

Kokietka może uwieść wybranego gracza. Danej nocy uwiedziony gracz nie może wykorzystać swojej umiejętności, ale nie może też paść ofiarą zabójstwa. Narrator jak zawsze budzi uwiedzionego gracza, lecz tym razem wyciąga w jego kierunku dłoń w geście zatrzymania. W ten sposób pokazuje mu, że został zablokowany. Jeśli kokietka uwiedzie ostatniego gracza z drużyny mafii, danej nocy nie dojdzie do zabójstwa.

HIPNOTYZER

Hipnotyzer może zahipnotyzować gracza. W ciągu dnia zahipnotyzowany gracz musi zagłosować tak samo jak on. Podczas głosowania narrator oświadcza graczowi, że padł ofiarą hipnotyzera. Informuje też, na kogo oddał głos. Narrator nie zdradza tożsamości hipnotyzera.

DZIENNIKARZ

Dziennikarz może sprawdzić 2 graczy, wskazując ich w tym samym momencie. Jeśli obie sprawdzane osoby należą do tej samej drużyny, narrator przytakuje. W przeciwnym razie kręci przecząco głową.

MAFIA

Członkom mafii zależy na anonimowości. Wspólnymi siłami dążą do tego, by konsekwentnie zabijać mieszkańców. Aktywni członkowie mafii każdej nocy muszą zabić 1 aktywnego gracza. W zabójstwie biorą udział zarówno zbiry, jak i gangsterzy.

Gdy narrator oznajmia: „Budzi się mafia", wszyscy gracze z tej drużyny otwierają oczy i gestykulując, próbują zdecydować, którego gracza zabić. Gdy uda im się demokratycznie wybrać ofiarę, informują o tym narratora, wspólnie ją wskazując. Wówczas narrator oświadcza: „Mafia wybrała swoją ofiarę i zasypia". Wszyscy członkowie mafii zamykają oczy. Jeśli wskazany przez nich gracz nie był chroniony, narrator informuje o świcie o jego śmierci.

Jeśli mafia nie może zdecydować przez głosowanie, którego z mieszkańców zabić, tej nocy nie dochodzi do morderstwa.

GANGSTERZY

ZŁODZIEJ

Złodziej może zablokować gracza. Danej nocy zablokowany gracz nie może wykorzystać swojej umiejętności. Narrator jak zawsze budzi zablokowanego gracza, lecz tym razem wyciąga w jego kierunku dłoń w geście zatrzymania. W ten sposób pokazuje mu, że został zablokowany.

OJCIEC CHRZESTNY

Ojciec chrzestny może uciszyć gracza. Osoba uciszona nie może kolejnego dnia brać udziału w głosowaniu nad wyborem ofiary. O świcie narrator podaje imię uciszonego gracza. Może brać udział w dyskusji i zostać wytypowany jako podejrzany, ale nie ma prawa unieść dłoni podczas głosowania.

PRAWNIK

Prawnik może przeprowadzić śledztwo w sprawie gracza. Narrator pokazuje mu kartę postaci wybranego gracza.

KAPUŚ

Kapuś może złożyć fałszywy donos na gracza. Jeśli osoba, na którą doniesiono, zostanie tej samej nocy przesłuchana, narrator prezentuje kartę zbira zamiast jego prawdziwej roli. Kapuś najlepiej się sprawdza w rozgrywkach, w których pojawiają się postacie z umiejętnością prowadzenia śledztwa.

TRYBY ALTERNATYWNE

Dla urozmaicenia rozgrywki doświadczeni gracze mogą skorzystać z niżej opisanych trybów. Tabele dla trybu yakuzy i trybu samotnika znajdują się z tyłu arkusza z zestawieniem postaci.

TRYB YAKUZY

Yakuza to inna organizacja przestępcza siejąca postrach w mieście. W grze występuje jako osobna drużyna, która rywalizuje z mafią. Tryb yakuzy wymaga co najmniej 12 graczy i wyklucza gangsterów z talii postaci.

W nocy yakuza dokonuje zabójstwa zaraz po mafii, choć z narracyjnego punktu widzenia obie zbrodnie mają miejsce jednocześnie. Dlatego nawet jeśli członkowie mafii postanowią zabić członka yakuzy, yakuza nadal może wybrać danej nocy ofiarę. Jeśli obie drużyny wybiorą tę samą ofiarę, narrator nie sygnalizuje tego yakuzie. Oświadcza to dopiero o świcie, gdy informuje, który z graczy został wyeliminowany.

Jeśli strażnik więzienny przeprowadza śledztwo w sprawie gracza, który okazuje się członkiem yakuzy, ten gracz natychmiast trafia do więzienia. Jeśli dziennikarz sprawdza gracza z mafii i gracza z yakuzy, narrator sygnalizuje, że należą do **różnych drużyn**, mimo że oboje są przestępcami.

W trybie yakuzy warunki zwycięstwa są następujące:

Jeśli wszyscy członkowie mafii zostali zabici, a liczba członków yakuzy jest większa albo równa liczbie mieszkańców, grę wygrywa yakuza.

Jeśli wszyscy członkowie yakuzy zostali zabici, a liczba członków mafii jest większa albo równa liczbie mieszkańców, grę wygrywa mafia.

Jeśli mieszkańcy wyeliminują wszystkich przestępców (czyli członków mafii i yakuzy), wygrywają grę.

Jeśli w grze pozostało tylko 2 aktywnych graczy – jeden z yakuzy, drugi z mafii – nikt nie wygrywa.

TRYB SAMOTNIKA

Samotnik nie jest członkiem żadnej drużyny – tworzy własny 1-osobowy zespół i rywalizuje zarówno z mafią, jak i z mieszkańcami. Tryb samotnika wymaga co najmniej 10 graczy.

W rozgrywce może pojawić się tylko 1 karta samotnika. Samotnik nie należy ani do drużyny mafii, ani do drużyny mieszkańców. Jeśli strażnik więzienny przeprowadza śledztwo w sprawie gracza, który okazuje się samotnikiem, narrator pokazuje mu odpowiednią kartę, ale samotnik nie trafia do więzienia. Jeśli dziennikarz sprawdza samotnika i dowolnego innego gracza, narrator sygnalizuje, że należą do różnych drużyn.

Aby wygrać, samotnik musi ostrożnie lawirować pomiędzy mafią a mieszkańcami. W trybie samotnika warunki zwycięstwa są następujące:

Jeśli mafia spełnia jeden z warunków zwycięstwa opisanych w grze podstawowej, ale wśród aktywnych graczy znajduje się samotnik, to właśnie on wygrywa grę.

Jeśli liczba członków mafii jest większa albo równa liczbie mieszkańców, a samotnik został wyeliminowany, grę wygrywa mafia.

Jeśli wszyscy członkowie mafii zostali wyeliminowani, grę wygrywają mieszkańcy, nawet jeśli w grze pozostał samotnik.

Jeśli samotnik został ostatnim aktywnym graczem, wygrywa grę.

FEMME FATALE

Femme fatale może zabić wybranego gracza, o ile nie jest przechodniem. Jeśli obierze za cel przechodnia, ten gracz przeżyje.

PSYCHOL

Psychol może zabić wybranego gracza.

HOCHSZTAPLER

Hochsztapler udaje mafijnego zbira. Gdy narrator budzi członków mafii, hochsztapler również musi się obudzić i wziąć udział w wyborze ofiary. Gdy narrator nakazuje mafii usnąć, hochsztapler musi zamknąć oczy. To jedyna postać w grze, która zawsze musi wykorzystać swoją umiejętność.

W rozgrywce, w której pojawia się postać hochsztaplera, członkowie mafii mogą spróbować się go pozbyć, zabijając kogoś ze swojej drużyny. Tę decyzję musi poprzeć większość członków mafii. Wskazany gracz zostaje wyeliminowany, chyba że chroniła go jakaś umiejętność. O świcie narrator ujawnia jego tożsamość i oświadcza, że zginął z rąk mafii.

TRYB ŚCIŚLE TAJNY

Gracze mogą zdecydować się na ten tryb, jeśli chcą, żeby rozgrywka była trudniejsza. Wyeliminowany gracz nie ujawnia swojej karty postaci. Podczas sekwencji nocnej narrator wywołuje wszystkie postacie z talii – nawet te, które zostały wyeliminowane. Narrator dalej monitoruje, czy zostały spełnione warunki zwycięstwa i w odpowiednim momencie oznajmia zwycięstwo którejś z drużyn. Na koniec gry wszyscy gracze pokazują swoje karty.

OPRACOWANIE

Kierownicy: Michaił Akulow i Iwan Popow

Redaktor prowadzący: Władimir Siergiejew

Grafika: Ilja Komarow i Natalia Sadikowa

Zasady gry i redakcja: Aleksandr Kisielew i Piotr Tiulenew

Projekt i układ graficzny: Anna Goriunowa, Dmitrij Sibianin i Christopher Hosch

Kontakt: Nikołaj Pegasow (nikolay@hobbyworld.ru)

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Redakcja: zespół Rebel

Specjalne podziękowania dla Ilji Karpińskiego.

Testerzy: Samuel W. Bailey, Joseph Bozarth, Frank Brooks, Kara Centell-Dunk, Scott Clifton, Rob Crandall, Nicholas Cyr, Kyle Dekker, Andrew Fischer, Nick Glover, Nathan I. Hajek, Grace Holdinghaus, Jessikah Holmes, Tim Huckelbery, Michael Gernes, Justin Kemppainen, Steven Kimball, James Kniffen, Eric Knight, Gwendolyn Kornblum, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Cat Miller, Niklas Norman, Danielle Robb, Mark Slabinski, Zachary Tewalthomas, Anton Torres i Nikki Valens

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

UWAGA! Przedstawione komponenty mogą nieznacznie się różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

TO NIE JEST ZABAWKA DLA DZIECI
WIEK 14+
PRODUKT HOBBYSTYCZNY